

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMAN 1 SRESEH

St. Holifah¹, Ika Lis Mariatun²

¹STKIP PGRI Bangkalan, Bangkalan, Indonesia, oliflip197@gmail.com

²STKIP PGRI Bangkalan, Bangkalan, Indonesia, ikalismariatun@stkippgri-bkl.ac.id

DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v12n3.p424-430>

Article history

Received

12 June 2024

Revised

14 August 2024

Accepted

25 August 2025

How to cite

Holifah, St., & Mariatun, I.L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMAN 1 Sreseh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, X(X), 424-430

<https://doi.org/10.26740/jupe.v12n3.p424-430>

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Animaker, Mata pelajaran Ekonomi

Keywords: *Development, Learning Media, Animaker, Economics Subjects*

Corresponding author

St. Holifah

oliflip197@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMAN 1 Sreseh. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan video animasi berbasis animaker menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Sreseh. (2) Mengetahui kelayakan video animasi berbasis animaker sebagai media pembelajaran ekonomi pada peserta didik di SMAN 1 Sreseh yang dikembangkan. (3) Mengetahui penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Sreseh. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan R&D (*research and development*) yang terdiri dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan pembuatan produk. Berdasarkan penelitian ini, untuk penilaian ahli materi skor presentase 84% dengan kategori (sangat layak), ahli media skor presentase 80% dengan kategori (layak), praktisi lapangan skor presentase 98% dengan kategori (sangat layak), dan meningkatkan hasil belajar skor 0,85% atau 85% dengan kategori (sangat layak). Berdasarkan *pretest posttest* hasil belajar siswa pada awalnya sebesar 60-75, setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan animaker sebesar 90-95 sehingga mengalami peningkatan hasil belajar siswa.

Abstract

This research is research into the development of animaker-based animated video learning media products in class X economics subjects at SMAN 1 Sreseh. This research aims to (1) Develop animaker-based animated videos into learning media for economics subjects at SMAN 1 Sreseh. (2) Knowing the feasibility of animaker-based animated videos as economic learning media for students at SMAN 1 Sreseh that are being developed. (3) Knowing the use of learning media using Animaker-based animated videos can improve the learning outcomes of class X students at SMAN 1 Sreseh. This development research is carried out using R&D (research and development) which consists of potential and problems, collecting information, product design, design validation, design improvement, product trials, product revisions, usage trials, product revisions, and product manufacturing. Based on this research, for the assessment of material experts, the percentage score was 84% in the (very feasible) category, media experts had a percentage score of 80% in the (eligible) category, field practitioners scored a percentage of 98% in the (very feasible) category, and improved learning outcomes scored 0.85% or 85% with category (very decent). Based on the pretest posttest, student learning outcomes were initially 60-75, after using learning media using Animaker it was 90-95, resulting in an increase in student learning outcomes.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah bisnis Masyarakat dan Bangsa mempersiapkan generasi muda untuk hal ini Keberlangsungan kehidupan □elajaran□ dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Elihami & Syahid, 2018). Kesenambungannya ditandai warisan budaya dan karakter itu milik □elajaran□ dan bangsa. Didalam Proses pendidikan budaya dan karakter negara, pelajar aktif Kembangkan potensi diri (Syarif & Rahmat, 2018). Pelaksanaan proses Internalisasi dan valorisasi nilai adalah kepribadiannya dalam keberagaman □elajaran□, perkembangan kehidupan bahkan □elajaran□ yang lebih kaya mengembangkan kehidupan bangsa layak (Muchtar & Suryani, 2019).

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dan sangat berpengaruh dalam kehidupan. Memandang guru sebagai pengguna langsung proses pelatihan dan merespons tantangan kemajuan teknologi. Perkembangan dunia pendidikan selalu berjalan seiring dengan perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, kita perlu □elajar menghadapi tantangan ini, dan khususnya guru memerlukan keterampilan seperti kreativitas dan pemikiran kritis. Menawarkan kursus pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi informasi digital sangat fundamental dan telah membawa perubahan yang signifikan dalam percepatan dan inovasi di bidang pendidikan (Wulandari, 2018). Pembelajaran milenial meliputi: model pembelajaran terbimbing berbasis visual dan menyenangkan, berorientasi pada kreativitas dengan optimalisasi penyediaan media pembelajaran, dan menerapkan □elaja blended learning (Daud, Yussuf, & Kadir, 2020). Maka teknologi informasi digital sangat berfungsi untuk membantu memperbarui dan mengelola proses pembelajaran dengan optimal (Emalia & Farida, 2019).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menarik pikiran, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong dalam proses belajar pada siswa. Materi □elajaran dalam pembelajaran dapat mudah dipahami dan diterima oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara untuk menyampaikan materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran secara efektif dengan media yang menarik perhatian dan tidak membosankan. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Mulyani, 2017). Bahwa media tersebut bermanfaat untuk menanamkan semangat belajar pada siswa. Siswa antusias dengan proses ini mengajar dan

belajar melalui interaksi siswa dan bahan ajar. Dari media siswa dapat belajar tanpa masalah memahami dan memahami topik tersebut tentang □elajar ekonomi juga bisa menarik siswa meningkatkan aktivitas belajarnya. Gunakan alat bantu pengajaran, alat yang dapat mendukung proses belajar dan mengoperasikan agar dapat meningkatkan tujuan pembelajaran (Amri & Hasan, 2021).

Pengembangan model pembelajaran sangat diperlukan karena akan memberikan dampak positif bagi □elajaran□. Ini mengikuti modelnya Pembelajaran merupakan bagian yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Dewi & Dalimunthe, 2022). Saat ini guru harus mempunyai kemampuan dalam melaksanakan kegiatan Pendidikan secara langsung atau online. Idenya adalah untuk memprediksi apa yang akan terjadi □elajar perumahan sekolah masuk itu zona merah dan perlu ditutup sementara. Pembelajaran online dapat dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran berupa □elaja Power Point, eBook, video tutorial, dan lainnya (Nuritha & Tsurayya, 2021).

Penggunaan animaker dalam pembelajaran memegang peranan penting terutama sebagai keterampilan internal menjelaskan materi audio dan visual dalam buku yang tidak direfleksikan atau dilihat oleh siswa (Sidabutar & Refflina, 2022). Penggunaan tools editing video berbasis program Animaker mempunyai kelebihan pada semua aplikasi terutama pada pembuatan klip video, tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan dan mudah digunakan, dapat menggunakan internet dan animasi. Dan bahan pendukung lainnya gratis. Namun, Anda juga bisa menggunakan yang berbayar. Namun, Animaker memiliki satu kelemahan dalam desain dan penggunaan lingkungan pembelajaran antar muka yang tidak memadai rumit Pemanfaatan dan pembuatan film animasi (Kusumawardani, Pramadi, & Maspupah, 2022).

Materi pembelajaran animasi yang dikembangkan harus berkualitas baik agar dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Dalam konteks ini, Animaker adalah salah satu platform terpopuler untuk membuat video animasi. Animaker menawarkan berbagai fitur dan opsi untuk membuat animasi, namun diperlukan lebih banyak penelitian tentang penggunaan platform ini untuk membuat media pendidikan yang efektif. Berdasarkan pengalaman mengajar di SMA 1 Sreseh. Media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran masih kurang variasi Pada saat pembelajaran biasanya bergantung pada buku, bukan dibantu dengan media lain. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, metode pembelajaran yang digunakan membuat siswa lebih banyak mencatat sambil mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru, hal ini akan membuat siswa bosan. Proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa siswa belum

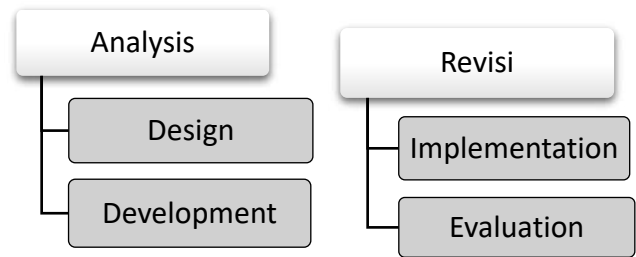
memahami sepenuhnya materi yang diajarkan oleh guru karena mereka kurang bersemangat dan sibuk sama temennya. Siswa yang cerdas selalu mendominasi kelas, sehingga siswa yang kurang pengetahuan cenderung pasif dan memiliki hasil belajar yang kurang baik. Akibatnya, $\square$ elajara besar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM 70) yang ditetapkan oleh sekolah. Keadaan tersebut dapat menyebabkan hasil belajar yang tidak di harapkan. Jadi guru harus bisa mengelola kelas dengan baik sehingga proses belajar mengajar menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan sambil tetap mengutamakan pembelajaran yang tetap $\square$ elaj pada siwa.

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan memberikan pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran, oleh karena itu, perlu adanya media pembejaran agar dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Research and Development merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan produk dan mencoba menguji produk tersebut (Sandiyanti, 2018). Penelitian dan Pengembangan adalah penelitian yang diawali dengan penelitian dan dilanjutkan dengan pengembangan. Langkah penelitian (needs assessment) dilakukan untuk memperoleh informasi kebutuhan pengguna, dan $\square$ elajar pengembangan dilakukan untuk memperoleh produk pembelajaran (Astika, Anggoro, & Andriani, 2019). Penelitian bertujuan untuk mengembangkan cara mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Oleh karena itu, alat yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat keuangan yang mengkaji gaya animasi video berbasis Animaker yang dibuat pada halaman menggunakan laptop. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk tujuan tertentu memproduksi produk tertentu dan melakukan pengujian efektivitasnya. Penelitian ini mengambil bentuk konkrit dalam pengembangan produk multimedia pendidikan video animasi menggunakan media Animaker. Hasil akhir penelitian tersebut merupakan $\square$ elajara animasi, gambar dan video, yang berisi tentang cara membuat video animasi (Mila Putri, Hasnunidah, & Yolida, 2018).

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animaker, pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*) Dengan $\square$ elajar-langkah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Berfikir

Teknik analisis data adalah proses $\square$ elajara, mengklasifikasikan data dan mencari pola atau suatu topik, dengan maksud untuk mengetahui maknanya. Atur data yang bermakna mengklasifikasikannya menurut tema, motif atau kategori yang sesuai dengan yang disebutkan dalam bidang ini. Arti Tanpa struktur data ini maka akan timbul permasalahan dalam penelitian, skripsi, dll. Artikel atau yang setara dibahas. Oleh karena itu dari $\square$ elaja data akan menerima interpretasi ganda atau bermakna artinya menganalisis, menjelaskan, dan mencari hubungan antar pola atau kategori konsep berbeda. Interpretasi menggambarkan sudut pandang atau pendapat peneliti, tidak benar. Kebenarannya sendiri masih perlu dievaluasi dan diuji oleh $\square$ elajaran $\square$ lainnya. Analisis data bersifat induktif/kualitatif dan konsisten dengan observasi yang tergeletak di atas tanah, kemudian dibangun dan dirakit menjadi satu kesatuan hipotesis atau teori $\square$ elajaran (Octaviani & Sutriani, 2019).

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara pribadi dengan instansi terkait. Hasil analisis kebutuhan ini Angka digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan di daerah tersebut mengenai produk yang dikembangkan.

2. Menganalisis data validasi ahli dan respon

Data diperoleh dari alat penilaian pada saat uji validitas, menjadi sasaran analisis deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan hal tersebut fitur data untuk setiap $\square$ elajara penting. Dengan menggunakan $\square$ elajara agar data lebih mudah dipahami dalam proses analisis. Hasil analisis data menjadi dasar evaluasi produk rata-rata untuk memperbaikinya. Teknik analisis data dijelaskan di bawah ini sebagai berikut ini:

- Menyusun dan mengumpulkan survei dari responden, yaitu dengan ahli media, ahli materi dan sampel uji ahli praktisi lapangan
- Data yang dikumpulkan merupakan hasil penyelidikan lain diproses dan dihitung untuk mendapatkan persentase masing-masing kategori. Model yang digunakan merupakan adaptasi dari model menghitung

persentase pada skala Likert, yaitu skor yang dicapai dibandingkan dengan skor tertinggi lalu dikalikan 100%. Selanjutnya adalah rumus untuk menghitung persentase validitas suatu produk.

Persentase kevalidan =

$$\frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

- a. Langkah selanjutnya adalah menggambarkan persentase dan menarik kesimpulan pada setiap aspek penilaian. Untuk mempermudah membaca hasil tes, disediakan tabel rentang persentase dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Persentase Kelayakan Media

Persentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 25%	Sangat tidak baik
26% - 50%	Tidak baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Analisis merupakan ☐elajar awal dalam proses penelitian untuk mengembangkan model ADDIE. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui wawancara dengan dosen dan siswa, banyak permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam wawancara yang dilakukan di sekolah selama periode penelitian, antara lain siswa yang tidak aktif di kelas dan siswa yang jarang masuk sekolah. Karena kurangnya fasilitas internet, mereka tidak tertarik belajar dan tidak menggunakan teknologi di sekolah.

Adanya banyak permasalahan yang diuraikan di atas menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak efektif, tujuan pembelajaran tidak cepat tercapai, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas tidak teratur, dan pembelajaran tidak efektif.

2. Pengumpulan Data

Berkembang dengan menggunakan media pembelajaran Animaker meminta data dan informasi untuk digunakan sebagai sumber Merancang dan memberikan lingkungan belajar. Diluar kegiatan dalam kategori ini melibatkan pengumpulan berbagai informasi mempelajari literatur seperti Modul pembelajaran, Tujuan pembelajaran, Buku teks artikel ekonomi.

3. Desain Produk

Perancangan desain media berlangsung dalam beberapa tahap:

b. Analisis konsep

Seluruh bahan ajar terkait kualifikasi dikumpulkan untuk desain bahan dan media pembelajaran.

c. Menentukan strategi

pembelajaran strategi manajemen digunakan dalam proses manajemen menggunakan Animaker yang

merupakan pengenalan desain menu dan tooltip dan mode uji sebelum (Pre-test) dan sesudah uji (Post-test).

d. Menentukan soal

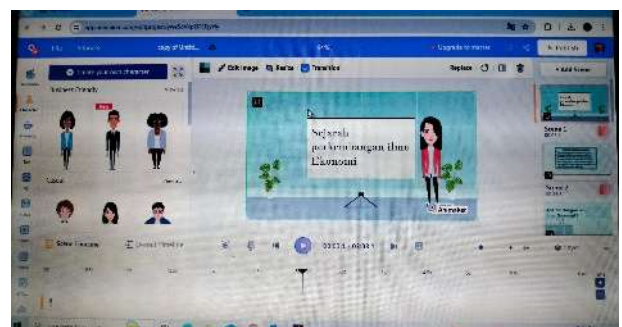
Pretest dan Posttest Soal terbaik dan terbaru dengan 16 soal pilihan ganda Esay dikumpulkan dan dikembalikan menggunakan ☐elajara tes yang telah diterbitkan. Soal dijawab berganti sampai nomor soal terakhir, tercapai Skor peserta ditampilkan setelah menyelesaikan survei siswa berpartisipasi dalam tes sebelum dan sesudah.

4. Validasi Produk

Tahap ini dilakukan sebagai tahap pertama evaluasi produk media pembelajaran oleh ahli materi. Ahli materi dalam penelitian ini adalah ibu Dr. Manah Tarman, M.Si selaku dosen pendidikan ekonomi STKIP PGRI Bangkalan yang kompeten di bidang ☐elajaran ekonomi. Secara umum, hasil penilaian ahli materi terhadap survei media pembelajaran yang menggunakan aplikasi animaker sangat bagus dan terjangkau ditinjau oleh Ahli materi sebelum diberikan kepada siswa. Ahli materi merekomendasikan saran berikut ini:

- a. Sebelum mulai melakukan pembelajaran dengan media Animaker Jelaskan tujuan pembelajaran dan menempatkannya dalam media.

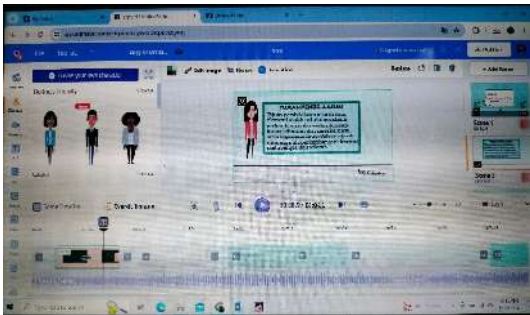
- b. Pada materi yang kurang harus dilengkapi sesuai dengan modul pembelajaran disekolah.



Gambar 1. Media Sebelum Direvisi



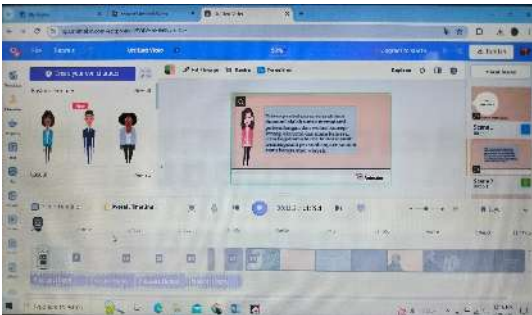
Gambar 2. Media Setelah Direvisi



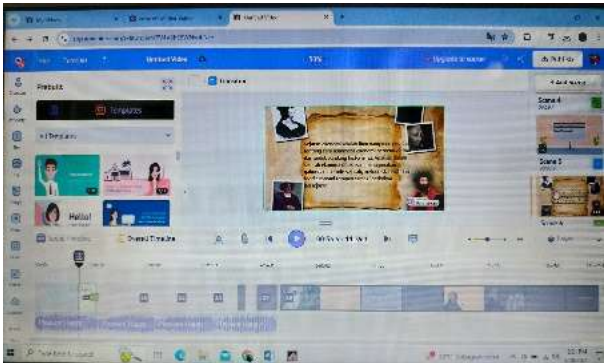
Gambar 3. Media Sebelum Direvisi



Gambar 7. Media Sebelum Direvisi



Gambar 4. Media Setelah Direvisi



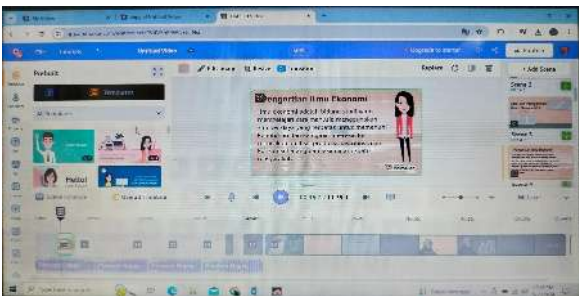
Gambar 8. Media Setelah Direvisi

Sedangkan ahli media adalah ibu Ika Lis Mariatun M.Pd yang kompeten dalam media pembelajaran. Secara keseluruhan, suvei media pembelajaran berbasis Animaker dinilai positif oleh pakar media dan patut untuk dicoba, ahli media memberikan saran sebagai berikut:

- Pada setiap slide video tambahkan gambar atau contoh pada materi
- Sesuaikan supaya menarik dan mudah dipahami



Gambar 5. Media Sebelum Direvisi



Gambar 6. Media Setelah Direvisi

Data uji yang dihasilkan digunakan untuk menentukan kualitas produk yang dikembangkan. Ada komentar untuk ulasan produk supaya bisa mendapatkan ide dan saran untuk pengembangan produk direvisi sehingga produk dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa. Dibawah ini adalah deskripsi hasil validasi produk.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh ibu Dr. Manah Tarman, M. Si selaku dosen pendidikan ekonomi STKIP PGRI Bangkalan yang berkompeten dalam mat eri ekonomi. Penilaian oleh ahli materi tentang masalah ini dievaluasi dari 4 aspek yang terdiri dari penyajian materi sesuai tujuan pembelajaran, sesuai dengan modul pembelajaran disekolah, kejelasan materi dan mudah digunakan secara individu. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis animaker

No	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil persentase	Katagori
1.	Materi	10	50	84%	Sangat Layak

Hasil yang didapatkan nilai rata-rata presentase dengan jumlah 80% dengan katagori “Sangat Layak” sesuai dengan tabel 4.2 jadi dapat disimpulkan bahwa media pengembangan menggunakan Animaker pantes sebagai penunjang untuk kegiatan pembelajaran.

b. Ahli Media

Evaluasi ahli media pada media pengembangan media pembelajaran meminta untuk menggunakan animaker oleh ahli media adalah ibu Ika Lis Mariatun M. Pd selaku dosen STKIP PGRI Bangkalan. Penilaian pakar Media ini ditinjau dari berbagai macam pilihan tampilan desain, pemilihan gambar animasi, kejelasan gambar, kemenarikan animasi, kepraktisan pengguna dan dapat digunakan secara individu. Hasil penilaian ahli dapat dilihat dari Tabel 5.

Tabel 5. Penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis animaker

No	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil persentase	Kategori
1.	Media	17	85	80%	Layak

Berdasarkan Tabel 4.3 kategori ini termasuk dalam nilai presentase “Layak” Rata-rata dari prediksi adalah 80% menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker dapat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

c. Penilaian Praktek Lapangan

Penilaian praktisi lapangan dilakukan oleh bapak Agus Wahyudi, S.E selaku guru mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Sreseh. Penilaian media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker ditinjau dari beberapa aspek penilaian materi, konsep media dan penyajian media pembelajaran. Hasil penelitian dapat dilihat dalam tabel 6.

Tabel 6. Penilaian praktisi lapangan terhadap media pembelajaran berbasis animaker

No	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor	Hasil persentase	Kategori
1.	Praktisi lapangan	10	50	98%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 6. penilaian ini termasuk “Sangat Layak” nilai presentase rata-rata 98% dianggap bahwa media pengembangan dengan menggunakan aplikasi animaker diimplementasikan sebagai media pemahaman dan dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Meningkatkan Hasil Belajar

Kategori ini digunakan untuk mengetahui evolusi media. Pembelajaran menggunakan animaker untuk meningkatkan hasil belajar. Survei ini dilakukan terhadap 30 siswa kelas X-1 SMAN 1 Sreseh. Hasil penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{(\text{rata-rata skor } \textit{posttest}) - (\text{rata-rata skor } \textit{pretest})}{\text{Skor maksimal} - (\text{rata-rata skor } \textit{pretest})}$$

Skor maksimal – (rata-rata skor *pretest*)

$$N\text{-gain} = \frac{96-72}{100-72} = \frac{24}{28} = 0,85$$

Sehingga terdapat nilai yang berjumlah 0,85 dengan katagori “Sangat tinggi” dapat mempengaruhi belajar siswa. Dikatakan sangat tinggi karena memenuhi kriteria peningkatan kapasitas yang terlihat pada tabel 7.

Tabel 7. Kriteria peningkatan kemampuan

No	Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi
1	$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
3	$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

Dapat menyimpulkan bahwa media pengembangan yang dikembangkan melalui program aplikasi animaker cocok digunakan sebagai media pemahaman terhadap materi yang disampaikan dapat meningkatkan pembelajaran siswa.

5. Uji Coba Produk

Review media pembelajaran menggunakan animaker oleh peserta didik. Responden uji coba produk yang berjumlah 25 siswa diambil dari kelas X. Dimana peserta didik mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* Setelah menggunakan media pembelajaran untuk mengidentifikasi hasil negatif, dikembangkan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar.

6. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba ini dilaksanakan setelah melakukan revisi produk. Tes uji coba ini dilakukan oleh siswa kelas X SMAN 1 Sreseh. Pada uji coba pemakaian untuk siswa. Peserta didik mengerjakan *pretest* dan *posttest* untuk menentukan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. penilain ini dilakukan oleh 30 siswa kelas X-1 SMAN 1 Sreseh. Hasil siswa setelah final menerima 96 poin setelah menggunakan media untuk nilai sebelum menggunakan media pembelajaran siswa mendapat nilai sekitar 60-75 yang berarti peningkatan lingkungan belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada Gambar dibawah ini:

7. Produk Akhir

Setelah melalui berbagai tahapan maka diperoleh produk akhir. media terakhir dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggunakan aplikasi animaker. media pembelajaran berbasis power point yang dibuat dalam animaker disajikan dengan cara yang menyenangkan dan unik bagi siswa dapat memahami apa yang dipelajari di sekolah dan dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian adalah: Media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker dikelas pada pelajaran ekonomi kelas X-1 di SMAN 1 Sreseh yang sudah dikembangkan. Media pembelajaran dikemas dalam format Power Point diedit sebaik mungkin

dengan menggunakan aplikasi animaker dan didistribusikan melalui internet atau link. Lingkungan belajar Ada banyak menu Essentials terdiri dari instruksi, tujuan pembelajaran, materi dan video animasi. media ini dikembangkan untuk memenuhi standar media pembelajaran yang mencakup teks, gambar, video animasi dan audio. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan animaker sesuai dengan pelajaran ekonomi untuk siswa kelas X SMAN 1 Sreseh. Kelayakan dengan media topik berdasarkan hasil review ahli materi yang memperoleh skor 84% dengan kategori “Sangat Baik”, untuk ahli media 80% dengan kategori “Baik”, untuk praktisi lapangan skor 98% masuk kategori "Doable", dan untuk meningkatkan hasil belajar memperoleh skor 0,93% dalam kategori "Sangat layak" dengan profesional media yang sukses

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, U., & Hasan, H. A. (2021). Forex trading menurut hukum islam. *PILAR*, 12(1), 1-12.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.
- Daud, H. M., Yussuf, A., & Kadir, F. A. A. (2020). PEMBENTUKAN AKHLAK DAN SAHSIAH PELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN SOSIAL MENURUT PERSPEKTIF ISLAM. *e-BANGI Journal*, 17(9).
- Dewi, S. S., & Dalimunthe, H. A. (2022). Efikasi Guru dalam Mengembangkan Religiusitas Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kelas Awal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3488-3502.
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan pembelajaran pendidikan agama islam dalam membentuk karakter pribadi yang islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96.
- Emalia, E., & Farida, F. (2019). *Inovasi Pendidikan Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital Dalam Upaya Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0*. Paper presented at the Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110-115.
- Mila Putri, Z., Hasnunidah, N., & Yolida, B. (2018). Pengembangan buku penuntun praktikum struktur dan fungsi tumbuhan dengan model argument-driven inquiry (ADI). *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 6(3), 1-11.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan karakter menurut kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan media kartu (flash card) dalam meningkatkan hasil belajar konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143-148.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbantuan geogebra untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48-64.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.
- Sandiyanti, A. (2018). *Pengembangan Modul Bilingual Bergambar Berbasis Quantum Learning Pada Materi Peluang Kelas VII SMP It Az-Zahra*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika sma dengan aplikasi animaker pada materi vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374-1386.
- Syarif, I., & Rahmat, R. (2018). Penerapan Model Brain-Based Learning Terhadap Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 87-90.
- Wulandari, A. (2018). *Penyelesaian Sengketa Tanah Terhadap Sertifikat Ganda Di Badan Pertanahan Nasional Sukoharjo*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.